

EXERCICES DE THÉÂTRE (Création d'histoires)

- Un canevas : une histoire est confiée à une équipe. L'équipe propose alors, en improvisant, l'histoire face au public. Cet exercice permet de souder un groupe et de développer, individuellement, l'esprit de chaque comédien.
- L'histoire en tranche : un début de phrase est lancé. Chaque joueur complètera l'histoire en ajoutant une phrase. C'est un moyen ludique d'inventer des histoires, même si cela demande, à la fois, une très grande attention de mémoire et d'esprit d'invention.
- Les téléviseurs : Les joueurs sont face au meneur du jeu. Ils seront les téléviseurs. Le meneur de jeu va commander à distance les téléviseurs. Un doigt levé : 1^{re} chaine, deux doigts levés : 2^e chaine, et ainsi de suite jusqu'à la cinquième chaine. La main est fermée : arrêt du téléviseur, la main sur la bouche : arrêt du son. Les téléviseurs sont mis en marche les uns après les autres. Les comédiens devront alors improviser un journal télévisé, un reportage, une météo... Se lancer dans une improvisation débridée, tout en restant attentif à un signal extérieur, est une difficulté que l'on rencontre souvent au théâtre. Cela renforce la confiance des comédiens en eux, ouvre leurs esprits et lance l'imagination.
- Le téléphone sonne : Deux joueurs sont assis sur scène, dos à dos. Ils jouent deux personnes en train de téléphoner. Le sujet de la conversation comme la durée de la communication sont imposées. Ce jeu permet d'improviser en se concentrant sur ce que l'on dit. C'est aussi un jeu de mémorisation important, puisque les acteurs doivent, très rapidement, comprendre et analyser les consignes du jeu avant de commencer.
- Les proverbes : Les joueurs se répartissent en équipe de trois ou quatre membres. Les proverbes sont inscrits sur des bouts de papiers, puis placés dans une boîte. Un membre d'une équipe tire au hasard un proverbe. Son groupe se réunit dans un coin de la salle pour préparer la scène qui illustrera le proverbe. Les acteurs doivent faire en sorte que les spectateurs devinent de quel proverbe il s'agit. Ils ne peuvent toutefois ni le citer, ni l'évoquer trop directement. L'intérêt de ce jeu est de montrer aux comédiens l'importance de trouver une bonne chute pour conclure une scène.
- On frappe à la porte : En face du groupe, trois joueurs sont en scène. Deux joueurs sont assis face au public. Ils interprètent deux personnages confortablement installés pour une soirée. On frappe à la porte. Un des deux personnages va ouvrir. Un troisième joueur se présente et annonce le motif de sa visite. Tout comédien doit faire preuve d'imagination. Ce jeu les y exerce.
- Le tableau : le meneur de jeu doit se munir de reproductions de tableaux. Les comédiens observent l'ensemble des tableaux. Dès qu'un comédien observe une œuvre qui l'intéresse, il s'écrie « Je peins ». Il faut, sur scène, avec les autres comédiens à sa disposition, que le peintre place les joueurs dans les mêmes poses, aux mêmes places que sur le tableau. Ce jeu demande avant tout un bon esprit d'observation. La toile choisie sera en quelque sorte le « texte » sur lequel les comédiens devront s'appuyer.
- Le match d'improvisation : Les acteurs font face au public. Les équipes sont constituées de 4 à 6 joueurs et d'un coach. L'arbitre se munit de trois boîtes. Dans la première, il met des bouts de papier où se trouvent inscrits différents mots ou phrases qui serviront de

thèmes aux improvisations. Participer à un match d'improvisation demande une grande technique théâtrale. Il ne peut avoir lieu avec des comédiens débutants.

- La liste infernale : Les comédiens sont placés en cercle. Un premier mot est lancé. Le voisin de gauche doit le répéter puis en ajouter un deuxième. Le troisième fait de même et ainsi de suite. Le joueur qui se trompe ou qui oublie un mot à la liste est éliminé. Il s'assoit et garde sa place dans le cercle. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur. Ce jeu est très difficile pour de jeunes enfants. On peut toutefois améliorer les performances en prenant soin d'associer visuellement chaque nouveau mot au joueur qui l'a prononcé.
- Trouver l'erreur : Un joueur monte sur scène. Il se présente sur scène. Les spectateurs l'observent attentivement. Au signal, il va se cacher et changer un petit détail à son accoutrement. Il revient ensuite se montrer. Le premier qui trouve la modification dans la tenue le remplace alors sur scène. Ce jeu est d'une grande simplicité et permet d'offrir un bon moment de plaisir et de rire au public.
- Écoute le temps qui passe : Les joueurs sont allongés sur le dos, les yeux fermés. Ils doivent écouter les bruits autour d'eux. Au signal, ils ouvrent les yeux. Ils doivent ensuite, chacun à leur tour, donner la liste des bruits qu'ils ont entendus. Ce jeu est nécessaire pour aider à la concentration.

Sylvie SUZOR